

POWER

NUMERO 11-12/91

PLAYER

*Paljon
pelejä!*

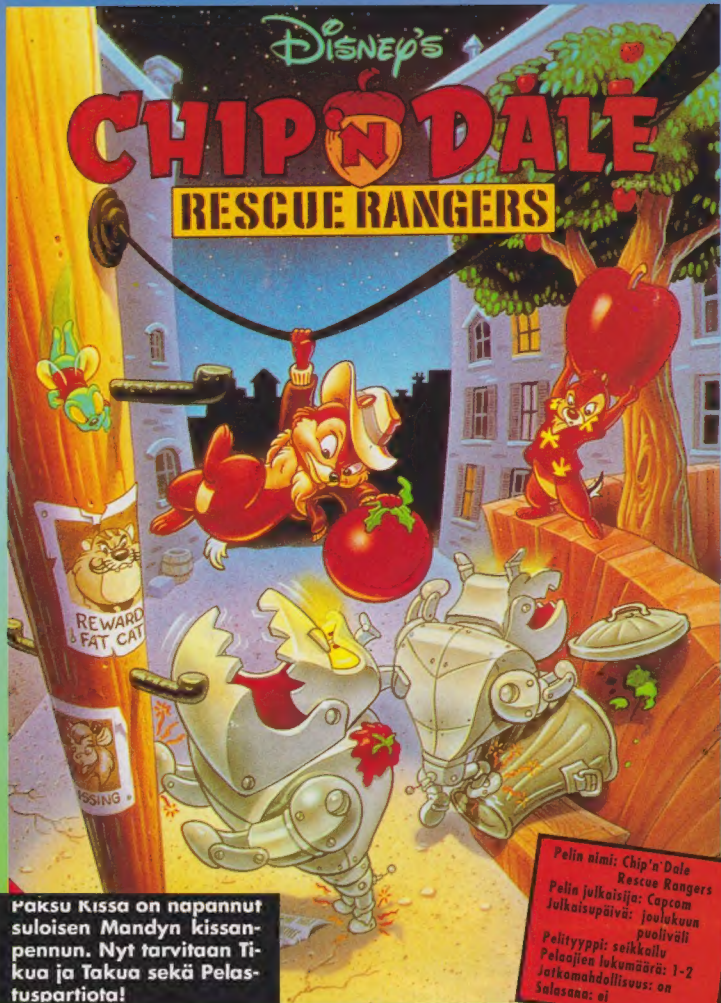
HAUSKAA JOULUA NINTENDON PARISSA!

Keskusyksikköön



Liite Nintendolehteen 11-12 1991

Disney's CHIP 'N' DALE RESCUE RANGERS



Paksu Kissa on napannut suloisen Mandyn kissanpentun. Nyt tarvitaan Tikua ja Takua sekä Pelastuspartiota!

Pelin nimi: Chip'n'Dale
Rescue Rangers
Pelin julkaisija: Capcom
Julkaisupäivä: joulukuun
puoliväli
Pelityyppi: seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkamahdollisuus: on
Salasana: ei

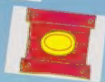
JOHDANTO

Tiku ja Taku (eli Chip'n Dale USA:ssa) ovat saaneet tärkeän tehtävän! Heidän söpön naapurinsa Mandyn kissanpentu on kadonnut samassa yhteydessä, kun lähistöllä on nähty kummallisia robottieläimiä. Kaikki viiltää siihen, että Tikun ja Takun perivihollinen Paksu Kissa on taas vauhdissa. Mutta Tiku ja Taku ja heidän Pelastuspartio-ystävänsä (Rescue Rangers) ovat valmiina toimintaan ja palauttamaan asiat ennalleen.

Pelitekniikka

Jos pelaat yksin, saat valita, oletko Tiku vai Taku. Mutta peli helpottuu ja on hauskempaa, jos pelaajia on kaksi, jolloin kumpikin pelaaja ohjaa omaa oravaansa. Juoksentelemisen ja hyppyjen ohella Tiku ja Taku osaavat nostaa laatikoita, joko heittääkseen vihollisia niillä tai piiloutvukseen niiden alle. Sitäpaitsi he osaavat kerätä kukkia ja tähtiä, joiden avulla he saavat lisähenkkiä. Pelin alussa oravahenkkiä on kolme, mutta saat yhden lisähengen kustakin 50 kukasta tai 10 tähdestä.

Pelin myöhemmässä vaiheessa löydät myös koko joukon mielenkiintoisia asioita: elvyttäviä tammenterhoja, päällekkäin pinottavia teräspalikoita, pommeja ja aarrearkkuja.

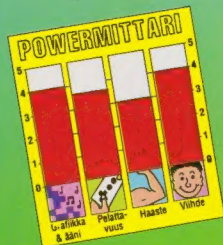
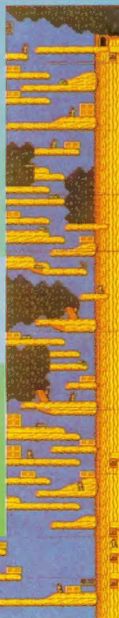


Alue A: Takapiha, voimajohdot, laboratorio ja puu

Sinun on ensin päästävä takapihalla olevien robottikoirien ohi. Ylhäällä, toisen kaktuksen vasemmalla puolella on piilotettu näkymätön yllätys.

Matka jatkuu voimajohdoille, jonka esteinä ovat sähköiskut ja ruostumatomat rotat. Täällä sinua auttaa Zipper, yksi Pelastuspartion jäsenistä.

Laboratorion kauimmissa päässä on monikälinen siivousrobotti, joka syöksee kipinöitä. Pysyttele loitolla ja heitä jotain hehkulamppua päin.



Puu vilisee vihollisia. Piiloudu laatikkoon, jos viholliset tulevat liian lähelle! Ja varo lentäviä ninjavoravia...



ALKU



Pöllön höyhenet eivät olekaan niin kevyitä ja vaarattomia, kuin miltä ne näyttävät. Heitä pallo viisi kertaa pöllöä päin, puunlatva muuttuu huomattavasti mukavammaksi paikaksi.

Alue B: Kahvila ja keittiö

Tukahduta keittiön vesisuihkut hyppäämällä hanojen päälle kolmesti.



Ditit ovat kummia tyyppisiä, jotka voivat näyttää aivan Tikulta ja Takulta, mutta älä anna ulkonäön pettää itseäsi.

Alue C: Kirjasto

Töällä kohtaat ihmeellisiä pussieläimiä, jotka jopa pelaavat tennistä kirjastossa.

ALKU



A-tasolta



Alue D: Lelumaa

Että kehtaavatkin myydä tällaisia leluja lapsille!

ALKU



A-tasolle



Matot jalkojen alta vetävät kanit katoavat, kun lähestyt niitä.



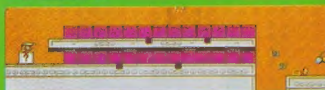
Pallojen virtausta ohjataan katkaisijan avulla. Heitä laatikko katkaisijalle, niin elämä rauhoittuu hetkeksi.

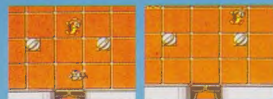


Varo hyriä ja vieteriukkoja!



B-tasolta





Nämä surisevat machohyppyiset hyökkäävät suoraan kimppuusi, ellei hyppää syrjään, ennen kuin ne ehtivät perille.

Pieni avaruusalus saattaa näyttää lelulta, mutta siinä olevat muukalaiset eivät todellakaan ole leikkituulella. Vältä pikkuhirviöitä ja kohdista hyökkäyksesi alukseen.



A-tasolle



Ota yksi laatikko mukaasi ylös ja heitä se tenniskengurun päälle.



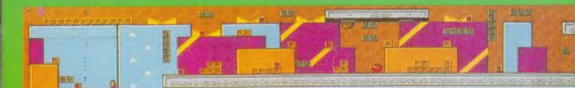
Pommihaukat putoavat varmasti, jos osut niihin, kun ne leijuvat paikoillaan ilmassa.



A-tasolta



B-tasolle



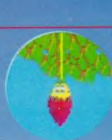
Suurella lelurobotilla on kova kuori, mutta etulyhdyt ovat herkkiä. Varo pallovirta!



Juokse nopeasti, ettet jää putoavien dominapalojen alle!

Alue E: Niityllä

Niitty kuhisee tarkkaavaisia kovakuoriaisia. Heitä laatikoita kuoriaiskotiloiden päälle, ennen kuin hyönteiset kuoriutuvat.



ALKU



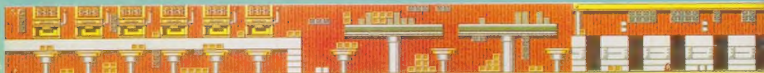
A-tasolta

Alue F: Suuri kuulalaakeritehdas

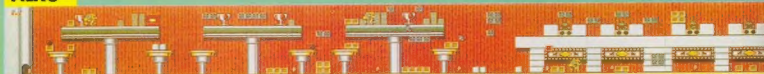


ALKU

Alue G: Paksun Kissan Kasino



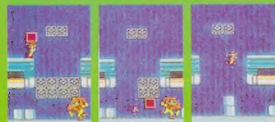
ALKU



A-tasolta

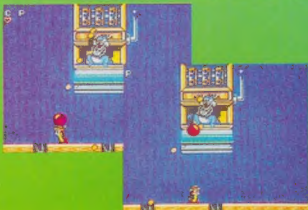


B-tasolta



Kopauta sarvikuonoja ja pinoa sitten teräspalikat päällekkäin, niin pääset ylös.

Ei oikeastaan ole vaikeaa päihittää Paksua Kissaa. Hyppää ensin ensimmäisen naulan yli ja juokse huneen keskelle. Heitä pallo suoraan kissan päälle ja siirry itse hieman vasemmalle sivuun siksi aikaa, kun kissan heittämä pallovirta on liian lähellä.





Välillä ne piiloutuvat puskiin ja hyppäävät esiin, kun sinä lähestyt. Varo!



Tasolle A



Kiipeä ylös tähden luo.

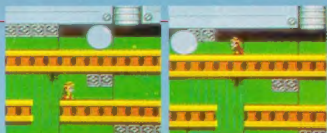


Ota vasara ja hakkaa tie auki.



Tasolle B

Ilkmykset ovat rullanneet teräskuulia joka paikkaan. Varo - juokse, kun kuulavirta katkeaa hetkeksi.



Kuulat putoavat tietyn kuvion mukaan. Voit siis poimia kukat heti kun tajuat, miten kuulat liikkuvat.



Tasolle A



Tasolle B

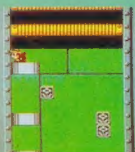


Tasolle C

Ei kannata joutua kosketuksiin pelihallin asiakkaiden kanssa. Krokotiilit ja sarvi-kuonot tekevät paikasta jopa vaarallisen.



Tasolta C



Puikkelehti siiksakia kai-vosaukon halki ja varo hyppäämästä sellaisen putken päälle, joka juuri vetäytyy takaisin seinään.





JATKO

Olet nyt pakottanut Paksun Kissan poistumaan kasinostaan. Peli ei kuitenkaan lopu tähän - alueelta G siirryt raketilla alueelle H, joka on liitioravia ja kaheleita rapuja tulvillaan oleva sokkelo.



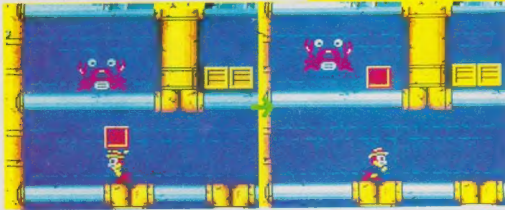
Alueella I kohtaat himumyrskyjä ja leveänokkaisia pelikaaneja.

Lopulta saavut alueelle J, joka on Paksun Kissan salainen päämaja. Nyt kannatta olla varuillaan.

VIHJEITÄ

Kunkin selvitetyn alueen jälkeen pääset bonushuoneeseen, joka on täynnä laatikoita. Sinulla ei ole paljon aikaa, joten aloita ylimmistä laatikoista. Niiden alta löydät tähtiä. Sen jälkeen voit jatkaa alemmille laatikoille, joiden alla on kukkia.

Heittä esineitä joka puolelle - jopa ylöspäin. Siten yläkerrassa olevat viholliset ovat voimattomia.

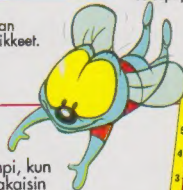


Pysy rauhallisena. Et pääse takaisinpäin ratoja pitkin, joten kerää kaikki tarpeelliset tavarat, ennen kuin jatkat matkaasi.

Suunnittele kukkien poiminta. Näet valikosta, montako kukkaa sinulla on hallussasi. Varmista, että saat 50 kukkaa kerättyä lisähengen saamiseksi juuri silloin, kun se sopii peliin.



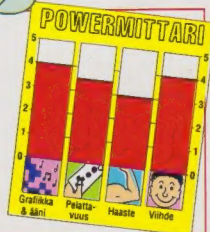
Tarkkaile vihollisia. Kaikki eri ilkimykset liikkuvat tietyin kaavin mukaisesti. Opettele kaava, niin voit ennakoida ilkimysten liikkeit.



TOIMITUKSEN ARVOSTELU

Tiku ja Taku on nopea peli, joka vattii harjoittelua ja keskittymistä. Peli on helpompi ja vielä hauskempi, kun pelaaja on kaksi. Alue A on pitkä, koska joudut takaisin takapihalle aina, kun tuhoudut. Kun olet hieman oppinut pelaamaan ja ymmärtänyt pelin idean, selviydyt ensimmäisen alueen halki nopeasti seuraaville, lyhemmille alueille.

Grafiikka on upea. Kaikki arkipäiväiset esineet ovat oikeissa mitta-kaavoissa pieniin oraviin verrattuna. Tämän pelin parissa perheelle on varmasti monta yhteistä, iloista hetkeä!



MAAILMAN REHVAKKAIMMAT
PIZZAN YSTÄVÄT OVAT PALANNEET!

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II

THE

ARCADE GAME

Vanhat kunnon kilpiset palaavat jälleen, juuri sopivasti toisen elokuvan jälkeen. Jos todella uskoit, että ilkeä ninjajohtaja Shredder kantoi viimeisenkin nunchukunsa kaatopaikalle (jonne hän joutui ensimmäisen osan lopussa), olet kyllä käsittänyt aivan väärin - hän on elossa ja aivan yhtä ilkeänä

kuin ennenkin. Ja hän on jälleen napannut toimittaja April O'Neillin, joten "meidän kaikkien omien kilpisten" on jälleen lähdeittävä panssarit koisten matkaan taistelemaan oikeudenmukaisuuden puolesta.



Pelin nimi: Teenage Mutant Hero Turtles 2
Pelin julkaisija: Ultra Games
Julkaisupäivä: marraskuun puoliväli
Pelityyppi: soikkailu/toiminta
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkomaandollisuus: on
Salasana: ei

NÄIN KAIKKI ALKOI

Kaikki alkoi siitä, kun entinen ninja ja nykyinen rotti Splinter löysi neljä hylättyä kilpikonnanpoikasta ja otti ne kotiinsa asumaan. Pienet kilpikonnat olivat vahingossa joutuneet radio-aktiivisen mutageenin vaikutuksen alaiseksi, joten he kasvoivat



hetkessä suuriksi, vahvoiksi ja älykkäiksi. Splinter opetti heille ninjutsua. Kun oikea hetki koitti, lähtivät Teenage Mutant Hero Turtlesit kaduille taistelemaan ylipäättään pahaa ja epäoikeudenmukaisuutta vastaan, mutta ennenkaikkea Shredderiä ja hänen joukkojaan vastaan. Kaupungin hämmärmissä kolkissa liikkuu nyt neljä vihreää varjoa: Leonardo, Raphael, Michaelangelo ja Donatello!

Räjätys rikkoo yön hiljaisuuden - liekkejä ja savua nousee kohti yön pimeää ylivasta. Neljä vihreää hahmoa tuijottaa katsoo kauhistuneena tapahtumia läheiseltä katolta: heidän ystävättärensä April on jossain tuossa palavassa talossa!



Jättälemättä omaa turvallisuuttaan tai edes pizzaa he heittäytyvät savun läpi palavan talon katolle.

Aprilin pelastaminen on tosin vain alkua. T.M.H.T. 2 tarjoaa 10 vaikeaa tasoa, mm. uuden ninjalinnan ja lumimyrskyn New Yorkissa! Kilpisten on kuljettava maan ihmeellisen paikan halki pelastamaan kuri ja järjestys: Aprilin palavasta talosta Times Squarelle, So-



Hon viemäreistä Central Parkiin, tyhjästä parkkihallista Madison Square Avenuele, Rockefeller Expresswaylta suurelle kivilouhokselle ja japanilaisesta shoguntalosta pelottavaan Technodromeen. Taistelunhaluisia vihollisia vilisee kaikkialla, Shredderistä puhumattakaan.

Apunaan Shredderillä on, paitsi omat fanaattiset apurinsa, myös kaksi kaukaisilta planeetoilta koitoisin olevaa palkkionmetsästäjää, jotka ovat tosi koviksia! Valitsepa siis yksi kilpis ja heittäydy mukaan New Yorkin alamaailmaan! Kaikilla kilpiksillä on omat aseensa taisteluissa: katana,



sai, nunchuku tai bo - ja kaikki neljä kilpistä ovat yhtä tuhoisia taisteluissa. Tämä on siis sama mukava Turtles-peli, jota voit pelata pelihalleissa.

Auttaa paljon, jos pidät selkäpuolesi vapaana. Onneksi peliä voi pelata myös kaksitaan samaan aikaan. Tällöin peli on sekoitus hyppivä ja potkivia kilpiksiä, naamioituja Jalkaklaanin miehiä ja muita tuholaisia.



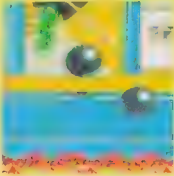
Ensimmäisessä Nintendo-keskusuksikköpelissä kilpikset pystyivät taistelemaan vaan maassa -nyt he pystyvät tekemään hyppypotkuja ja voltteja, aivan kuten oikeiden ninjojen pitääkin. Näin heidän on helpompaa päihittää vastustajat. Varo kuitenkin niitä örjätteitä, jotka osoittavat sinua terävillä aseillaan, kun yrität mennä niiden ohi.



Täällä villsee Shredderin Jalkaklaanin miehiä: punaisia, valkoisia ja sinisiä ninjoja.

TASO
1

Keilapalloja pyöri portaikoista ulos. Ne voivat litistää kilpikset alteen kuin pizzaiksi (kaunis kuolema). Hyppää toisen pallon jälkeen, niin selviydyt tästä pinteestä.



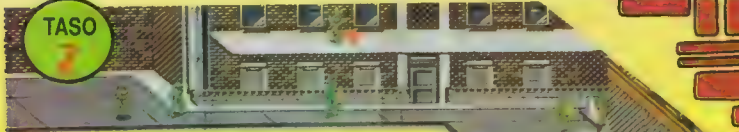
Inhottavat Mouserit vartioivat sitä huonetta, johon April on vangittuna. Koska molemmat ampuvat ympärinsä lasereilla ja napsuttelevat pihtejään, on sinun puhjettava niiden taakse ja polkaistava niitä selkään.

Päihitä valtava Rocksteady, niin pääset jatkamaan seuraavalle tasolle. Potku selkään tehoaa täälläkin.



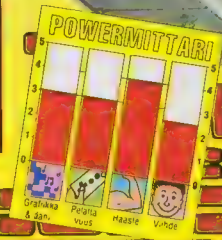
Nyt April on taas kaapattu (miten hän aina onnistuu...?) Shredderin Jalkaklaanin sotilaiden toimesta, ja kilpisten on kuljettava vaarallisia vihollisia kuhisevien katujen halki. Käytä pääsääntöisesti käsiaseita Jalkaklaanin miehiä ja hyppy-potkua Bebopia vastaan.

TASO
2



TOIMITUKSEN ARVOSTELU

T.M.H.T. 2 on ennenkaikkea hauska peli silloin, kun sitä pelaa kaksi pelaajaa samanaikaisesti. On aina painaa taukonäppäintä hyvän yhteispelin jälkeen, kun on selviytynyt vaikean tason, ja pauskata tssua kilpiskaverin kanssa. Kilpikset ovat valloineet paikkansa sydämässämme, eikä tämä peli petä odotuksia. Peli ei kuitenkaan sovi kaikille rauhaa rakastaville...



THE SIMPSONS

Don't have a cow, man!

Tässä peli kaikille teille, jotka istutte kuin liimautuneena TV:n ääressä, kun The Simpsons on kuvassa. Bart versus the Space Mutants!

MATT GROENING

Pelin nimi: The Simpsons
 - Bart vs the Space Mutants
 Pelin julkaisija: Acclaim
 Julkaisupäivä: alkuvuosi 1992
 Pelityyppi: seikkailu
 Pelaajien lukumäärä: 1
 Jatkokahdellisuus: on
 Selosena: ei

Avaruusmaailman avaruuslaitteet valloittaa Simpsonien kotikaupungin, Springfieldin. Tämän jälkeen avaruuslaitteet valloittaa koko maailman. Bart on röntgenlaskensa avulla paljastanut ilmeisen muokkaneet ja heidän suunnitelmansa. Bartilla on kuitenkin pieni ongelma, kukaan ei usko häntä, kun hän kertoo avaruudesta. Bart tietää, että oliot rakentavat konetta, jolla avulla he onnistuvat koko maailman, ja tätä konetta varten oliot tarvitsevat paljon purppuranpunaisia esineitä.

Pelin alussa kaikki on selvää: Bartin on hankittava todistaa avaruusolioiden olemassaolosta ja samalla estettävä avaruusoliolta saamasta konetta varten tarvitsemiaan purppuranpunaisia esineitä haltuunsa!

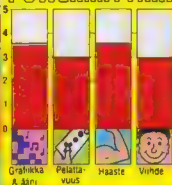


TASO 1: Springfieldin kadut

Bartilla on pelin alussa röntgenlasit ja 10 dollaria rahaa. Varo avaruuslaseja ja pidä silmällä naamioituneita mutanteja - jos Bart paljastaa naamioituneen avaruusolion, hän saa pisteitä. Saatuaan tarpeeksi monta pistettä Bart saa avukseen jonkun muun Simpsonien perheenjäsenen. Ilman perheen apua Bart ei pääse kovinkaan pitkälle!

Purppuranpunaisten esineiden tuhaaminen on helppoista spraymaalilla avulla - maalaat ne vain eri värisiksi. Valitettavasti et pysty maalaamaan kaikkia esineitä. Silloin kannattaa miettiä jotain muuta keinoa, jolla peität esineiden oikean värin...

POWERMITTARI



TASO 2: Ostoskeskus

Jos Bart onnistuu taikomaan pois kaikki purppuranpunaiset esineet, on avaruusolioiden muutettava koneensa koostumusta, ja silloin he tarvitsevat aivan, arvasit oikein: hattuja! Nyt Bartin on siis kuljettava ostoskeskuksessa ja napattava kaikki näkemänsä hatut. Valitettavasti Bartilla on pieni ongelma: saadakseen hatun on hänen tietyksi kysyttävä omistajalta lupaa ottaa se.

TOIMITUKSEN ARVOSTELU

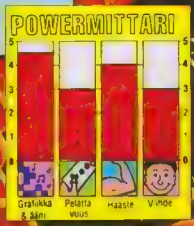
Bart versus the Space Mutants on hyvä peliversio piirrossarjoista "The Simpsons". Pelissä on jopa digitalisoituja äänitehosteita, joissa Bart sanoo "Eat my shorts", kun jatkat peliä uudella Bartilla. Itse peli on aika laaja, ja siinä on monta eriaista pikkuongelmaa, jotka sinun on ratkaistava. Kestää aikansa, ennen kuin tuat, mitä tavaroita sinun on hankittava ja mihin niitä käytetään. Pelin kuvat noudattavat Matt Groeningin alkuperäispiirroksia, joten kaikki Simpsonien ihailijat pitävät pelistä aivan varmasti!

R-TYPE

GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY

Polin nimi: R-Type
Polin julkaisija: Irem
Pelityyppi: avaruussampumapeli
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkemahdollisuus: on
Salasana: ei
Game Link: ei

Pelihallien suurmenestys!



R-Type pelissä räiskitään avaruudessa. Tämä peli asetti uudet vaatimukset pangpangpeleille.

Ei syytä paniikkiin! Tilanne on halussa. Kyllä, pitää paikaansa, että BUDO-planeetan verenhimoiset olennot yrittävät valloittaa koko aurinkokuntamme. Ja on totta, että Yhdistyneen maailman hallitus on valinnut sinut selvittämään tämän pikku ongelman. Hallitus on asettanut käyttöösi R-Typen, monipuolisen avaruusaluksen, jossa on useita asemoduleja ja kaikki mahdolliset avaruusnavigointilaitteet. Kyllä tämä tästä - usko meitä!

Taso 1

Ensimmäinen taso on aika yksinkertainen, niinkuin pitääkin. Kyseessä on alkuverytely - ammuttavia esineitä siellä täällä.

VARUSTEET

Ammu jatkuvasti, niin saatat saada seuraavat varusteliasät:



GLADIAATTORIPOMO

Päihitä pahin vastustaja hyvin tähdätyn Power Podin ja tulisateen avulla. Ammu ruudusta olevasta varmasta paikasta.

Ellei sinulla ole Power Podia, voit päihittää pomon viidellä Superlaukauksella. Paina tulitusnäppäintä, kunnes mittari täyttyy, ja ammu sitten superlaukaus. Muista tähdätä kunnolla.

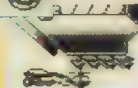
Lisää vauhtia!



Kupla



Tullketju



Tuhoa ilkimykset yhdellä voimavyöhykkeellä.

Ammu tuhoisa tulilieska tarvittaessa.

Voimapalko
 Kun olet ampunut ensimmäisen voimakuplasi, saat tämän tehokkaan suojan.



Voimakupla
 Sisältää erilaisia voimabonuksia.

Plasma

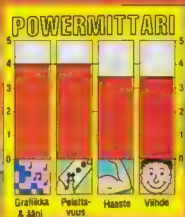
Kipinöivä energiapallo, joka kannattaa ottaa kiinni.



TOIMITUKSEN ARVOSTELU
 Nopea ja raivoisa peli, jossa on joukoittain ammuttavia ilkeitä olioita. Sopii kaikille, jotka pitävät räiskintäpeleistä.

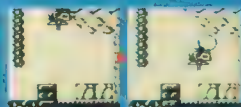
DUCK TALES

Roope-setä on jälleen etsimässä uusia aarteita. Tällä kertaa hän seikkailee Game Boy -peliyksikössäsi. Peli muistuttaa keskusyksikköpeliä, muttei kuitenkaan ole aivan samanlainen. Et esim. pääse patsaan ohi maksamatta 300.000 dollaria.



Aarteenetsintää maailman ympäri!

Roope-setä etenee keppinsä avulla. Keppiä käytetään monin eri tavoin. Roope lyö kepillään esineitä, jotka sitten avautuvat. Toivottavasti näistä esineistä tulee esiin jotain arvokasta. Mutta ennenkaikkea Roope pystyy keppinsä avulla tekemään kuuluisan pogohypyn, jonka avulla hän avaa arkuja, päihittää vihollisia ja ylettyy korkeisiin paikkoihin, joihin hän ei tavallisen hypyn avulla ylety. Ilman pogohyppyä ei Roopella olisi suuriakaan mahdollisuuksia koota pelin viittä mahtavaa aarretta.



Pelin nimi: Duck Tales
Pelin julkaisija: Capcom
Julkaisupäivä: joulukuun puoliväli
Pelityyppi: seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkamahdollisuus: ei
Salasana: ei
Game Link: ei

Apurit

Apunaan Roopella on kolme veljenpoikaansa: Tupu, Hupu ja Lupu sekä ankkatyttö Leenu. Tämän lisäksi rientää taloudenhoitaja, rouva Beakley, apuun piristävien kakkujen kanssa ja Heino Huima tarjoaa Roopelle lentokyydin aina, kun Roope sitä tarvitsee.



Bonukset

Voit kerätä kolmenlaisia timantteja. Pienimpien timanttien arvo on 2.000 dollaria, hieman suurempien timanttien arvo

on 10.000 dollaria ja kaikkein suurimman timantin (joita on vain yksi) kokonaista miljoona dollaria! Silmät auki, senkin kääkkä!

Himalaja

Himalajan vuoristossa taistelit pelottavaa lumimiestä ja monta lumijänistä vastaan, ennen kuin pääset käsiksi aarteeeseen, joka kerran kuului Genghis Khanille.



Kuussa

Voit löytää Ikuisuuden Vihreän Juuston Vempain-Ankan avulla. Mutta varo! Avaruusröät ovat koko ajan kintereilläsi.

Kalvokset

Afrikan kalvoksissa taistelet kuningas Terrafirmaa vastaan saadaksesi planeetan sisuksissa olevan suuren timantin. Onko sinussa tarpeeksi ankkaa?

5 aarretta

Kuten tavallista, on Roopen etsittävä maailman viisi arvokkainta aarretta. Valtikka on Amatsonien viidakoissa.

Transylvaniassa sinua odottavat maailman arvokkain rahaa. Jos pysyttelet loitolla kaikista aaveista ja muumioista, saatat saada rahan haltuusi.

Etsi kultaa

Saat merkittävän summan rahaa, joka täyttää ehkäpä jo ennenstäänkin paksua lompakkoasi, kun löydät sormuksen ja kultalaatan. Todellakin - saat miljoonan sekä sormuksesta että kultalaatasta.

Toimituksen arvostelu

Tämä on eras kaikkein hauskimista Game Boy -peleistä. Peli on suhteellisen helppo, viihdyttävä ja mukaansa tempaava. Salasanan ja jatkomaahdollisuuden puuttuminen tekevät pelistä tarpeeksi haastavan. Mukavia pelihetkiä!

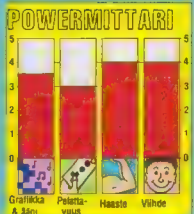


Rockford on kerännyt timantteja jo vuodesta 1984

PELIN RAKENNE

Rockford kerää timantteja. Kun hän on kerännyt tarpeeksi monta timanttia, huoneesta avautuu käytävä seuraavalle tasolle. Mutta peli ei olekaan niin helppo, kuin miltä se kuulostaa. Paitsi että joudut risteilemään murskaavien kivilohkareiden välissä, on sinun myös valittava oikea tie ja löydettävä tiesi ulos. Ja tämä on vain ensimmäinen taso. Pelin edetessä kohtaat lentäviä vihollisia, jotka Boulderin on vauvutettava, jotta hän voisi kerätä timantin. Mutta lentävät viholliset osaavat kulkea ainoastaan Rockfordin rakentamissa tunneleissa, joten peli muuttuu helposti kuumaksi takaa-ajoksi kivilohkareiden ja timanttien keskellä. Peliiä vaikeuttaa vielä se, että sinulla on vain tietty määrä aikaa käytettävissäsi. Jos aika loppuu kesken, menetät vääjäämättömästi yhden kolmesta hengestäsi.

Pelin nimi: Boulder Dash
Pelin julkaisija: JVC
Pelityyppi: palapeli / seikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkomaahdollisuus: on
Salasana: ei
Game Link: on



KARTAT

Voit käyttää kahta eri toimintoa: zoomauksessa näet vain Rockfordin ja hänen lähiympäristönsä, karttatoiminnossa näet taas koko tason yhdellä kerralla.

TOIMITUKSEN ARVOSTELU

Boulder Dash on monille tuttu tietokonepeli, jonka Nintendo Game Boy -versio ei häviä vertailussa. Peli on edelleen aivan yhtä hauska, ja se sopii mainiosti Game Boy -peliksi!

4 ERI MAAILMAA

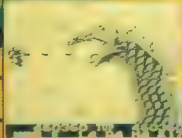
Rockford seikkailee neljässä eri maailmassa. Ensimmäisessä maailmassa Rockfordia ahdistelevat putoilevat kivilohkareet. Toisessa maailmassa sataa jatkuvasti - näyttöräutu on ainakin sen näköinen, ennen kuin olet hieman siistinyt sitä. Kolmannessa maailmassa keräät timantteja taukoamatta putoilevien akuusukkaiden majojen keskellä. Tässä maailmassa on enemmän esteitä kuin aukeaa tilaa. Neljäs taso on vedenalainen maailma, jossa on putoilevia mustekaloja ja tuhoisia, polttavia meduusoja. Näiden lisäksi pelissä on paljon erilaisia bonusmaailmoja, joista Rockford voi saada lisäpisteitä.

BURAI FIGHTER DELUXE

Lisää avaruustaistelua!

Burai Fighter Deluxe perustuu samannimiseen Nintendo-keskustyösköpeleihin. Sinulla on käytössäsi kaikkein uusimmat avaruusasut ja -aseet. Niiden avulla sinun on ammuttava tietoisuutta- ja pystysuoraan rullavien tasojen halki. Tasot ovat tulviltaan kaikenlaisia avaruushirviöitä ja ilkeitä robottiolentoja. Aivan

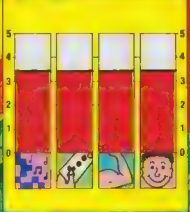
Pelin nimi: Burai Fighter Deluxe
Pelin julkaisija: Tecmo
Pelityyppi: Avaruussammuntapeli
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkamahdollisuus: on, samalta
Salasana: on
Game Link: on



Huh, olipa se suuri!



Hmm, vaikuttaapa hankalalta!



kuten kaikissa hyvissä avaruusräiskintäpeleissä, on tässäkin pelissä kaikenlaisia voimabonusia joka puolella.

Pelin tavoitteena on päihittää 5 Burai-pomoa ja vapauttaa maailma niiden vallasta. Pelissä on kolme eri vaikeusastetta: Eagle, Albatross ja Ace, joten se sopii niin vasta-alkajille kuin kokeneillekin pelaajille. Voit myös käyttää hyväksesi salasanaa tai valita VS-toiminnon pelin alussa, jolloin pääset pelaamaan ystäväsi vastaan.

Toimituksen arvostelu
 Aika hieno, erittäin kovatahtinen ammuttapeli, jonka tasot rullavat silmien edessä vaaka- ja pystysuoraan. Hienot pelitaukut näkyvät todella mahtavasti.

POWER RACER



Erikoisrata on mukava ja hauska.

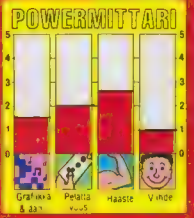
Ympäri, ympäri, ympäri - kolaroimatta!

Tässä pelissä sinun ajettava ympäri rataa ja kerättävä siinä olevat pisteet, ennen kuin pääset jatkamaan seuraavalle tasolle vastapäivään, eli sinua vastaan, ajaa toinen auto, jonka lentävänä on a neuta nokkakoira kanssa. Sinun on siis myös vältettävä tätä tuhoisajajaa, jos haluat päästä kokeilemaan seuraavaa rataa.

Pelin nimi: Power Racer
Pelin julkaisija: Tecmo
Pelityyppi: tall/autokäyttö
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkamahdollisuus: ei
Salasana: ei
Game Link: on

Voit pelata joko yksin tai yhdessä ystäväsi kanssa Game Link -kaapelin avulla. Voit myös vaihtaa vaikeusasteen ja haluamasi erikoisradan. Erikoisradalla on bonuspisteitä, jotka kannattaa kerätä mukaan. Mutta varo oivyaikkia - luukumalla niihin menetät kallisarvoista aikaa.

Toimituksen arvostelu
 Tämä on melko tavallinen rallipeli, jossa ei tapahdu mitään ennalta arvaamatonta. Opettele auton hallinta kunnolla, aja rauhallisesti ja vältä tuisua. Ihan mukiinmenevä peli vauhdin ja autoilun ystäville.



the AMAZING SPIDER-MAN

Pelin nimi: The Amazing Spider-Man

Pelin julkaisija: UEM

Pelityyppi: sotkaisu/toiminta

Pelaajien lukumäärä: 1

Jatkomahdollisuus: ei

Salasana: ei
Game Link: ei



Hämähäkkimies iskee jälleen!

Enemmän tai myöhemmin oli käytävä näin: Hämähäkkimiehen viholliset Mysteryo, Dr. Ocotopus, Vihreä Peikko ja muut ovat saaneet selville, ettei Hämähäkkimies oikeasti ole kukaan muu kuin Peter Parker. Nyt viholliset ovat kaapanneet Peterin tyttöystävän, Mary Janen. Nyt Hämähäkkimiehen on siis päihitettävä kaikki viholliset, ennen kuin hän jälleen saa nähdä Mary Janen.

Puhelu Mysteryoilta...

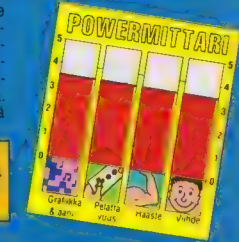
Ensimmäisellä tasolla sankarimme iskee kaikenlaisia vihollisia ja etenee kujan halki hyvintahdattujen seitheittojen avulla. Mysteryo odottaa kujan päässä - hänellä on tietoja Mary Janesta.

Taso 2

Koska Mysteryo ei paljastanut tietojaan Mary Janesta, vaikka sankarimme kurittikin nantä aika tavalla, jatkaa Hämähäkkimies nyt matkaansa Vihreän Peikon luo. Peikko odottaa korkean pilvenpiirtäjän päällä - Hämähäkkimiehen on siis kiivettävä ulkokautta rakennuksen katolle. Hämähäk:n vaimo kehottaa häntä välttämään putoilevia kukkaruukkuja, mutta hän ei etukäteen tiedä, minkä ikkunan takana häntä odottaa roisto nyrkit ojossa. Älittävästi ei Peikkokaan kerro mitään mielenkiintoista, joten etsintä jatkuu...

Toimituksen arvostelu

Onpa hauska toimintapeli! Ja tämän pelin kaikki hahmot ovat vielä tuttuja sarjakuvista. Opettele kaikki eri liikkeet, niin pärjät pelissä paremmin.



WRESTLEMANIA

Wrestling, eli Suomessa vapaapaini, ei vartamana ole kukaan muu kuin...
Kukaan muu kuin...
Markku...
The Million Dollar Man...
Kukaan muu kuin...

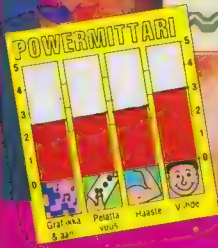


Powermittari

Kullakin painijalla on oma erikaisuutensa, nk. Power Move. Hulk Hoganilla se on Uppercut, Ultimate Warrior käyttää Headbutta ja Macho King Randy Savage käyttää Bionic Elbowta. Voit pelata joko yksin kaikkia muita kuuluisia tähtiä vastaan, tai voit liittää kaksi Game Boy -peliyksikköä yhteen Game Link -kaapelin avulla kilpailaksesi toista pelaajaa vastaan.

Kehittyneet liikkeet

Wrestlemaniassa on valtavasti tempuja ja otteita, joiden hallinta vaatii tarkkuutta ristikojaimen käytössä. Kierroksen aikana saat kerran vastustajasi kehästä ulos painamalla Select -näppäintä. Jos jo olet kehän ulkopuolella, heität vastustajasi korokkeelle tämän tempun avulla.



Pelin nimi: Wrestlemania

Pelin julkaisija: Acclaim

Pelityyppi: paini/urheilu

Pelaajien lukumäärä: 1-2

Jatkomahdollisuus: ei

Salasana: ei

Game Link: on

Toimituksen arvostelu

Tietokonevastustajat ovat erilaisia, ja niiden ominaisuuksiin kannattaa tutustua. Peli on monipuolisempi, kun pelaajia on kaksi - pelaajat saattavat huutaa ja irvistää oikein toden teolla tällaisissa kaksintaisteluissa.

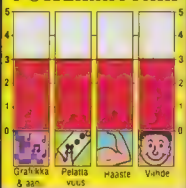
Pelin nimi: Kung Fu Master
Pelin julkaisija: Irem
Pelityyppi: taistelu/urheilu
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: 5 kertaa
Salasana: ei
Game Link: ei



Tämä neppu halua ilmeisesti haikalista alustaa.

Ups! Täällä vastustajat hyökkäivät myös alhaalta käsin.

POWERMITTARI:



KUNG FU Master

Karavaanipoika ja karatesankari

Jotakin kummallista tapahtuu paahuvan erämaa-suringon alla. Suurikokoinen Daddy Long Legs ja hänen Ninjasoturinsa ovat fyöttäytyneet yhteen Kung Phooeyn ja muiden rikollisten kanssa. He puovat juoniään-pyromidin muotoisessa tehtävässään.

On ilman muuta taas ooppäiväinen karatesankari ja karavaanipoika Bruce Leapin vuoro astua kehiin asettamaan asiat oikeaan järjestykseen. Bruce ei tarvitse muita aseita kuin kätensä ja jalkansa, jotka jo itsessään ovat tuhoisia aseita. Toisaalta taas vihollisilla on turja määrä aseita hallussaan.

Ainoa valinta, jonka teet ennen saikkaitu alkua, on pelin vaikeusasteen valinta: helppo tai vaikea. Vaikea taso on hiukan nopeampi, ja viholliset saavat enemmän vahinkoa aikaan.

Taso 1

Ensimmäisellä tasolla tapahtuu melko harmittomia tyyppjejä, joilla on muovinyrkrit ja lasileuat. Kuvaan saattaa ilmaantua myös muutamia tyyppiä, jolla on ketjut. Pääpomo on lihava örjake, jolla on kasvonaamio ja moottorisaha. Opettele olion liikuntamalli, niin tiedät, koska päästät olion moottorisahan alitse moottorisahan oikein kättä.

Taso 2

Toinen rata ei myöskään tuota suurempia ongelmia. Täällä taustat vaihtuvat ylös ja alas erilaisten laatikoiden ja muiden pakkausten komaassa. Sinun täytyy siis hypätä ja potkia aika ajoin. Pomo on suusjäkä, joka heittää tynnyreitä päällesi. Mutta jos hyskkäät häntä vastaan ikeällä tavalla, hän ei ehdi nostaa tynnyriä ja tynnyri pölyä päällesi.

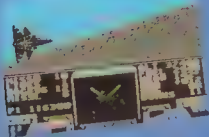
Aikasi näet vain neljä pomoa, joiden kanssa voit tulla toimeksi. nyt jostakin pomosta, saapuu oikealta uusi pomu. Kolmannella pomolla on selässään pölynimuria muistuttava vehje, jolla hän ampuu jotain inhottavaa limaa päällesi.

Tolmituksen arvostelu

Kung Fu Master on mukava peli, vaikkei siinä olekaan persoonallisia piirteitä. Meno on kovaa, ja saat varmasti aikasi kulumaan mukavasti tämän pelin ääressä - karate on aina karatea, vai mitä?!

Pelin nimi: Stealth ATF
Pelin julkaisija: Activision
Pelityyppi: lentosimulaattori
Pelaajien lukumäärä: 1-2
Jatkomahdollisuus: ei
Salasana: ei

Stealth ATF on ennennäkemättömän vauhdikas lentosimulaattoripeli!



Stealth pysyi pitkään Amerikan lennonstons salaisimpana projektina. Kukaan ei olisi uskonut, että olisi mahdollista rakentaa

RETKI ELÄINTARHAAN

King of the Zoo™

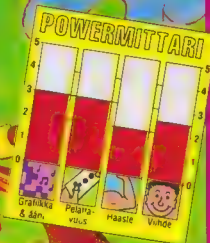
ESITTELY

Lähdetäänkö retkelle eläintarhaan? Sinun on rullattava 10 palloa vastustajasi kenttäpuolellesille. Hänellä on omalla puolellaan 10 palloa vastustajasi kenttäpuolellesille. Hänellä on omalla puolellaan 10 palloa vastustajasi kenttäpuolellesille. Hänellä on omalla puolellaan 10 palloa vastustajasi kenttäpuolellesille.

Voitat pelin myös, jos sinulla on vähemmän palloja omalla puolellasi kuin vastustajalla on omalla puolellaan. Se pelaajista, joka ensin voittaa kaksi ottelua on voittanut ottelun. Hän siirtyy kohtaamaan seuraavaan vastustajaan. Joskus saat myös pelamansa bonuseran ottelujen välillä.

VALITSE PELAAJA

Tähän hauskaan kilpailuun osallistuvat seuraavat eläimet: pingviini, lehmä, lepakkö, rotta jajänis. Kaikilla eläimillä on eri kyvyt. Rotta ei esimerkiksi ole kovinkaan voimakas, mutta se on pieni ja nopea. Lehmä taas toipuu pian pallon osumasta ja pingviini on keskinäkertainen kaikessa.



Pelin nimi: King of the Zoo
Pelin julkaisija: ASCII
Pelityyppi: kilpailu/perhepelit
Pelaajien lukumäärä: 1 tai 2
Jatkamahdollisuus: ei
Salvasana: ei
Game Link: on

Toimituksen arvostelu
Tämä on mukavan helppo peli, joka sopii kaikenikäisille. Ensimmäisen tason vastustajat on helppo päihittää. Kaikkien lasten ja lapsenmielisten aika kuluu leppoisasti tämän pelin parissa, eikä siinä ole turhaa väkivaltaa.

Kun kerran olet voittanut kaikki vastustajasi, ne palaavat superpallot mukanaan. Superpallot salamoivat, kun ne pöyryvät nopeasti pitkin kenttää. Jos

superpallo osuu sinuun, jäähmetyt pitemmäksi aikaa kuin tavallisen pallon osumasta. Samalla vastustaja ehtii ladata muutaman superpallon lisää sinua kohti.

sellainen kone, jolla on Stealthin ominaisuudet. Mutta nyt me kaikki tiedämme, että Stealth on olemassa. F-117A eli Stealth ATF on maailman kehittynein lentokone. Ja nyt SINÄ saat asettaa ohjaimiin!

Ohjaa F-117A-konettasi kaikkein uskomattomimpiin suorituksiin. Nyt tekniikka ei enää aseta mitään rajoituksia. Käänteiset silmukat takaperin eivät tuota minkäänlaisia ongelmia tälle koneelle. Eivätkä kyllä muutkaan taidonnäytteet. Mutta selviydtkö sinä niistä?



GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY GAME BOY

Little Nemo

the DREAM MASTER

Little Nemo unten valtakunnassa!



Pelin nimi: Little Nemo
- The Dream Master
Pelin julkaisija: Capcom
Julkaisupäivä: joulukuun
puoliväli
Pelityyppi: seikkailu
Peliajan lukumäärä: 1
Jatkos mahdollisuus: ei
Salasana: ei

Pikku-Nemon seikkailut Unimaassa

Erään amerikkalaisen lehden vuosisadan alun sunnuntainumero sisälsi jotakin aivan uutta: koko sivun sarjakuvan. Tämän sarjan nimi oli: "Little Nemo's Adventures in Slumberland", ja sitä piirsi mies nimeltään Winsor McCay. Sarja on edelleen eräs maailman parhaita sarjakuvia.

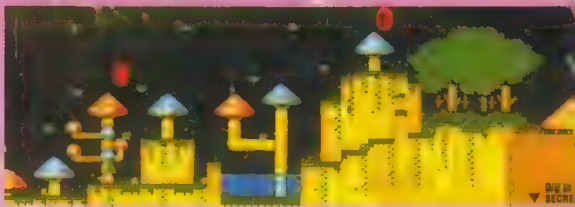
Näet unta!

Kaikissa jaksossa on sama perusidea: pieni poika nukahtaa ja saapuu uni-valtakuntaan, jossa hän saisi leikkiä prinsessan kanssa. Mutta hän herää ja joutuu ulos unistaan - tämä tapahtuu täysin odottamatta. Nemon seikkailujen näyttämönä on unten valtakunta: kummallisten olentojen seassa mielikuvituksellisessa ympäristössä.

Vihdoinkin Pikku-Nemon univaltakunta ilmestyy Nintendo-pelinä!

Pelin kulku

Pelin alussa Nemo on juuri mennyt nukkumaan. Unimaan prinsessan lähetti saapuu Nemon luo. Lähetti pyytää Nemoa mukaansa prinsessan leikkikaveriksi vieraaseen maahan. Kun Nemo on vakuuttunut siitä, etteivät yttöbasillit olekaan niin vaarallisia, hän lähtee matkaan. Nemo saa lähetiltä prinsessan lähettämän lahjan: taitotun namupussin.



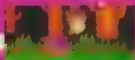
Unimaassa Nemoa on vastassa Flip-pelle, joka antaa Nemolle muutaman hyvän neuvon: päästäkseen prinsessan luo on Nemon kuljettava kahdeksan vaarantäyteisen unen halki. Kukin unimaailman alussa on portti, jossa on monta lukkoa. Nemon on löydettävä näiden lukkojen avaimet. Unimaan oliot eivät ainakaan aluksi ole kovinkaan avuliarta, mutta voit kesyttää eräät niistä - nimenomaan tätä varten tarvitset taitotun namupussin. Kun annat olenulle kolme namua, saat ratsastaa silla tai voit naamioitua eläimeksi ja saada haltuusi sen ominaisuudet. Kaikkia olennoja ei tosin lahjotakaan näin helposti, mutta ne jäähmettyvät paikoilleen hetkeksi, jos heittäjäsi namu osuu niihin.

Uni 1: Sienimetsä

Tämä sienimaailma on yhtä vaikea kuin SMB 3 -pelin Sienivaltakunta. Namupussin avulla voi Nemo kuitenkin selviytyä tästä tasosta.

Piikkietanat:

eivät ole nopeita eivätkä ystävällisiä. Sitäpaitsi niiden yli on vaikea hypätä. Sammakoksi naamioitunut Nemo pystyy liitistämään etanat, kun hän hyppää niiden päälle.

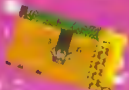


Lentomurkut:

ovat hitaita, tuhmia ja tyhmiä. Jos näet niiden lähestyvän, kannattaa sinun tuijottaa niitä - useimmiten tämä riittää niiden karkoittamiseen. Sammakkohyppy voi auttaa tässäkin tilanteessa.

Velto myyrä:

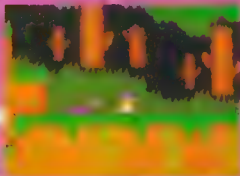
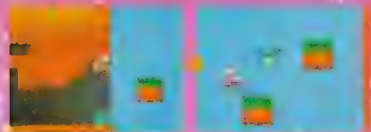
ei pysty taistelemaan eikä hyppäämään, mutta se pystyy kaivautumaan maahan! Tutki maan-alaiset paikat kunnolla. Katsokin, että saat muakaasi kaksi avainta.



Kaiva tästä, niin löydät salakäytävän!

Vihreä sammakko:

sammakoksi naamioituneena pystyt tekemään oikeita sammakkohyppyjä ja liitistämään uhoavat viholliset. Varo vesiputouksen luona olevia lentomuurahaisia.

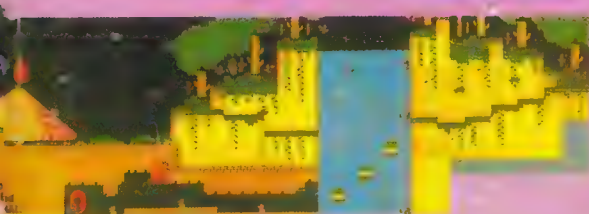


Salakäytävä:

Eri eläinten ominaisuuksien avulla voit etsiä avaimia monella tavalla sekä löytää piilopaikkoja!

Kaivaudu niin paljon vasemmalle kuin pystyt, niin löydät salakäytävän!

Kun tulet ulos, seisot suurimman sienien päällä. Liskon avulla voit saada lisää elämän vesiputouksen luona.



UNI 2: Puutarha

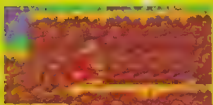
Valitettavasti Nemolla ei ole aikaa jäädä ihallemaan kauniita kukkia - täällä vilisee käärmeitä, piikkisikoja ja uhittelevia lintuja!



Ystävälliset kukkaistontut auttavat sinua puutarhassa - muista puhua ensimmäisen padon alla asuvan Oompin kanssa.

Määrää itse tahtisi:

Kannattaa hyppiä paljon ja edetä niin hitaasti, että kohtaat yhden vihollisen kerrallaan. Vain tällä tavalla pääset kukkulan yli. Jos etenet liian nopeasti, saat vastaasi useampia vihollisia kerrallaan. Nemo tarvitsee avuli-
aan eläimen.



Gorillat pitävät namulista:

Gorillan selässä pääset useimpien pinteiden ohi. Paina B-nappia, niin gorilla sananmukaisesti mankeloi vastustajasi.



Mitähän Oompi sanoi?

Gorilla pystyy kiipeämään puun runkoa pitkin liskon luo, mutta se ei ole helppoa. Hypi oksalta toiselle kunnes epämiellyttävä voikukka-hampparin siemen lähestyy sinua - ja hyppää taas.



Hyppää liskon päälle heti kun olet saanut avaimen haltuunsi. Tällöin pystyt kulkemaan kapeissa käytävissä.



Maamehiläinen:

myös mehiläiset pitävät namuista. Mehiläiseksi naamioituneena voit lentää lyhyitä matkoja.



Ota alapuolellasi oleva avain, mutta levähda hetki, ennen kuin yrität lentää luolasta pois.

Sinun on oltava hyvä mehiläislentäjä, jotta selviydyt puutarhasta. Paina A-nappia oikealla tavalla saadaksesi avaimen.



Odota kukkaa, kunnes pystyt väistämään hamp - pannsiementä. Hae sitten avain.

Mehiläiset eivät pidä vedestä:

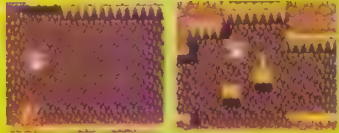
Mehiläisenä et pääse kolmatta patoa pidem - mälle. Ui Nemonä syvään vedenalaisen tun - neliin, niin pääset loppuun asti.



Unohda ensiapulaukku, jos sammakonpoikaset ovat kannoi - lasi. Ota laukku haltuusi, kun poikaset ovat ohittaneet sinut.



El vain mutaa: tarkasta patojen pohjat löytääk - sesi salakäytäviä. Toisen padon pohjalla on yksi lisähenki ja yksi avain.



Älä törmää luolassa olevaan körilääseen - paina ris - tiohjainta alas ja oikealle, ettet laskeudu sen päälle.

Kalkilla pitäisi olla pieni lisko: viimeinen avain on myös puussa, joten kiipeä puuhun liskon avulla. Odota, kunnes lisko näyttättyy kolostaan, syötä sille namuja ja hyppää kyytiin!

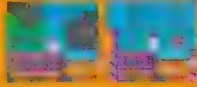


Kun olet saanut viimeisen avai - men haltuusi, tar - vitsee sinun vain hypätä puun ok - salta viimeisen käärmän yli oven luo.



UNI 3: Lelufalo

Ensimmäisellä kerralla saatat lannistua lelufalossa, mutta kun olet oppinut paikan niksit, helpottuu peli huomattavasti. Junan katolla on muutama turvallinen paikka - jos pysyttelet siellä, olet hyvässä turvassa.



Pysyttele matkan alussa toisen vaunun etuosassa, äläkä tee harkitsemattomia liikkeitä. Varaudu hyppäämään, kyyristymään tai heittäytymään piliin, kun leikkikalukone ja ilmapallot hyökkäävät.

UNI 4: Yömeri

Täältä Nemo voi hankkia muutaman uuden ystävän. Eremittirapu pystyy kaivautumaan eteenpäin hiekassa ja pitämään viholliset kurissa saksiensa avulla. Vältät sammakonpoikia parhaiten, kun liitfaat ison kaian kyydyssä.

Nemo kalastaa:

muutama namupala tehoaa isoon kalaan, mutta kaikki ei olekaan niin helppoa, kun sammakonpoijat pyöriivät ympärillä. Hyvin tähdätty namu jäykistää viholliset paikoilleen ja helpottaa elämää.

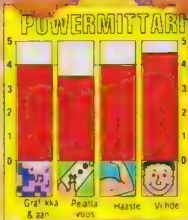
Pituushyppy:

Vanha ystäväsi sammakko odottaa sinua luolas- sa. Hän auttaa sinua mahatavalla hyppylä. Aloita hyppy aukon alapuolella olevan alueen keskeltä, niin et joudu keihästetyksi. Muut sammakkorie- kaleiksi, jos hyppäät suoraan alhaalta.



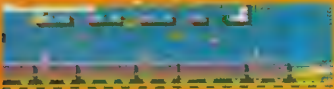
JATKOA

Nemon unet ovat niin yksityiskohtaisia ettei meillä ole tilaa kertoa niistä enempää tässä tehdessämme. Paljastamme kuitenkin, että unien näyttämöinä ovat Nemon koti, pilvien keskellä oleva rauniolinna, ylösalaisin-maailma ja Painajaismaa! Kun Nemo vihdoinkin pääsee prinsessan luo, antaa prinsessa Nemolle vielä yhden tehtävän. Selviytyäkseen tehtävästään nemon on pystyttävä näkemään aikain kauheaa uni...

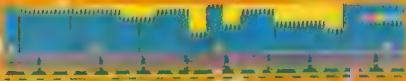


Turvapaikat:

jottei sinua muhenneta, on parasta pysytellä toisen vaunun takaosassa.



Kun katto luhistuu, on sinun kyyristyttävä junan takaosassa ja odotettava, kunnes piikit ovat laskeutuneet neljä kertaa.



Liito-oravat hyökkäävät:

selviydyt kahdesta ensimmäisestä oravasta näin: hyppää oravan yli ja kyyristy välttääksesi piikkejä.



Lelutalo vaatii harjoittelua. Pidä kaikki esteet mielessäsi!

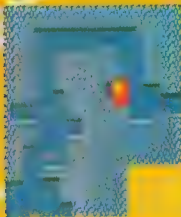


Täällä on yllin kyllin avaimia, joten älä huolestu, vaikket saakaan kaikkia haltuusi.

Joskus voit houkutelella liito-oravat eslin hyppäämällä pari kertaa ylös ja alas.

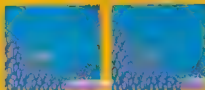
Salaluola?

Luolassa oleva umpikuja johtaa itse asiassa salaiseen vedenalaiseseen kolkkaan, joka on täynnä teräviä piikkejä ja kaloja. Mutta täällä käynti saattaa myös kannattaa; täällä on yksi avain ja yksi lisäelämä.

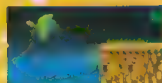


Laihduttaako tämä rapu?

Välillä eläimet eivät halua syödä, tai sitten ne ovat hankalassa paikassa, kun haluat syöttää niitä. Älä mene eremiittiravun lähelle, vaan pysytele pohjassa ja heitä namut hieman kauempaa. Ja varo sylkeviä meritulppaneja!

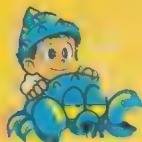


Hyppää tai kyyristy, kun lentokala lähestyy - ja tähtää oveen! Tarvitset vain viisi avainta päästäksesi etenemään seuraavaan uuteen. Jos edelleen olet naamioitunut sammakoksi, voit liitistä lentokalan yhdellä loikalla.



TOIMITUKSEN ARVOSTELU

Little Nemo on hyvä. Hyvä grafiikka korostaa värikkään Unimaan hienoja kuvia. Eri eläinnaamiointit luovat samanlaisia mahdollisuuksia kuin Super Mario Bros. 3 -pelissä. Peli tarjoaa vaihtelua ja hyvää musiikkia. Pelin esittelyjakso on eräs parhaista, joita olemme nähneet. Pelissä on tarpeeksi haastetta peliasiantuntijoille, mutta se ei ole liian vaikea vasta-alkajillekaan.



**Kauan,
kauan
aikaa sitten
kaukaisessa
galaksissa
koettiin
suuri
seikkailu...**

STAR WARS

Pelin nimi: Star Wars
Julkaisija: Lucasfilm Games
Julkaisu-aika: alkuvuosi 1992
Pelityyppi: avarusseikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1 pelaaja
Jatkamahdollisuus: on, 10 kertaa
Salasana: ei

Jo vuonna 1975 saivat koko maailman elokuvissa kävijät tutustua Ihmiskunnan historian tunnetuimpaan avarusseikkailuun. Silloin elokuvalla Star Wars - Tähtien sota oli ensi-iltansa. Vaikka tästä tapahtumasta onkin jo 15 vuotta, ei kiinnostus Luke Skywalkeriin ja tämän kamppailuun Imperiumin diktatuurivaltaa vastaan ole taantunut. Nyt Lucasfilm on valmistanut tästä mahtavasta seikkailusta Nintendo-pelin.

Tarina

Star Wars peli vastaa filmitrilogian ensimmäistä osaa. Nuori avaruussoturi Luke Skywalker aloittaa pelin Tatooine-planeetalta, jolla hän kerää joukkonsa kokoon voidakseen vapauttaa prinsessa Lelaa, jonka Imperiumin suuri sotaherra Darth Vader on kaapannut.

Sankarimme

Tässä ovat pelin päähenkilöt. Ohjaat itse Lukea, Hanla ja prinsessa Lelaa. Obi Wan sekä kaksi robotilla, c3PO ja R2-D2 kuuluvat myös joukkoihisi; saat heiltä hyviä neuvoja silloin tällöin.

Luke Skywalker

on nuori peloton avaruussankari, joka toivottavasti murskaa Tuhotähden. Lukella on paljon eri avuja. S itäpaitsi hänellä on lasermiekka käytössään.

Prinsessa Leia

on vallankumouksellisten johtaja, joka yrittää rettelöidä juumaa Imperiumia vastaan. Hänet täytyy pelastaa Tuhotähden kynsistä.

R2-D2

Prinsessa Leia on ohjelmoinut tämän robotin löytämään Obi-Wanin. R2-D2 ylipuhuu Obi-Wanin Imperiumia vastaan käytävään kamppailuun.

Han Solo

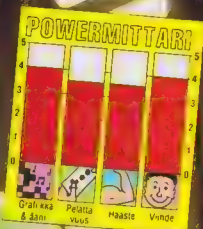
on avaruusalus Millenium Falconin kapteeni ja hulkea seikkailija. Hän tekee kaiken, jos hinta vain on oikea. Apunaan hänellä on Wookien Chewbacca, joka puhuu laseripistoolinsa avulla ja päästää pienä murhauksia.

c3PO

ei ehkä koskaan itse paljasta mitään tärkeää. Mutta hän on ainoa, joka pystyy tulkitsemaan R2-D2:n kummalliset piipitykset.

Obi-Wan Kenobi

on kaikkein vahvin Jedisoturi. Vain Darth Vader on hänen kaltaisensa. Obi-Wan opettaa nuorta Luke Skywalkerille Jedisoturin taitoja.



Tatooine

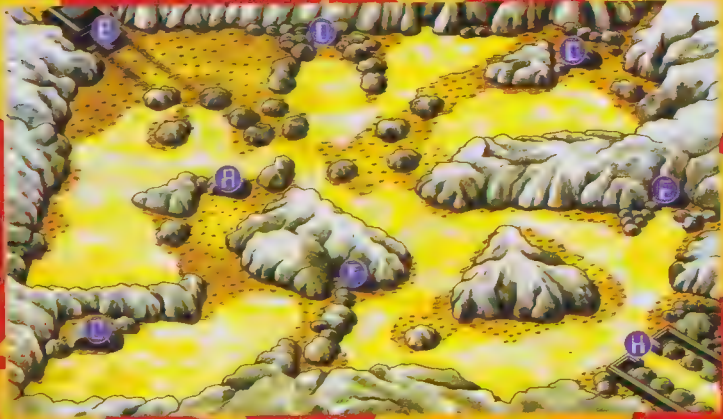
Erämaaplaneetta

Seikkailu alkaa Luke'n kotiplaneetalta, Tatooineelta. Sankarimme on koottava joukkonsa tenttävää varten. Kuten tiedämme, hän kohtaa täällä Han Solon ja Millennium Falconin.

A Laseriuola. Muista seikkailun täältä Luke Skywalkerina. Saat harjoitella liikkumista kivikkoon ja tuntevaa typpiteknologiaa.

B Hukkamaassa on paljon hyödyllisiä bonuksia. Täällä pitävät majaansa myös ne Jawat, jotka ovat kidnappanneet R2-D2:n. Pelasta robotti ja yllähänet Obi-Wan Kenobin luola.

C Tuskanin luola. Täällä taratitit kovat kukaan. Osa heistä on Millennium Falconin. Mutta saatat todellakin tarvita sitä kilpää pelin ajetessa.



E Kivikkoran luola sisältää kiviä ja paljon vaihtelevia kiviä. Pysy loitolla koinista, jos henkisi on sinulle kallis.

F Sand Slugin luola on maista helvettiä. Kohota kukaan muu tämän Slag-Sugi, jotka vartivat kovasti tarvitsemasi kuppia.

G Hukkamaassa on paljon arvokkaita. Ne ovat pöytä. Mutta täällä on paljon myös voimabonuksia.

D Kenobin luola, jossa Obi-Wan asuu. Hänellä on kukaan kukaan.

H Mos Eisley on galaksin palkkonmaksajan ja muiden hylkiöiden kantapaikka. Mahtava paikka, jossa unohdat menneisyytesi tai tuhat tulevaisuutta.

Jatko

Tämä on vain tämän mahtavan seikkailun ensimmäinen planeetta. Kun joukko etsii jatkavien kotiplaneettaa Alderaanin, se onkin kadonnut imperiumin rajayttämien sen etsiessään vallankumouksellisia. Teidän on pysäytettävä voimat ennen kuin ne valloittavat koko galaksin! Kaikki riippuu sinusta ja ystävästäsi.



TIE Fighters. Tähtää tarkkaan!



Seikkailu alkaa vlt
Tatooineella, mutta
Millennium Falconin.

Toimituksen arvostelu

Star Wars on Blaster masterin ja Rad Gravyn tyyppinen peli. Mutta se muistuttaa myös hieman Fandanua ja Battle of Olym-pusta. Eikö kuulostakin houkuttelevalta? Star Wars on ehdottomasti lähemmän tarkastelun arvoinen peli, jonka parissa aika kuluu huimaa vauhtia!

Swords and Serpents

Kuunneikaapa hetki, roolipeleistä pitävät! Swords & Serpents-pelissä on kaikki elementit, jotka kuuluvat roolipelliin: kätkeytyä aarteita, kauhelta hirviöltä, taikavolmia, kauniita naitoja ja vertsiä taisteiluita.

Pelin nimi: Swords & Serpents
 Pelin julkaisija: Acclaim
 Julkaisuaika: marras-joulukuun väihde
 Pelityyppi: roolipeli
 Pelaajien lukumäärä: 1-4 NES
 Satellite-islälaittee avulla.
 Jatkomahdollisuus: musti Salasana. muisti

Astu Suuren Käärmeen Sokkeloon

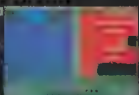
Jö sadan vuoden ajan on jätikkäärme silloin tällöin luikerrellut ulas luolan syvimmässä kolkassa olevasta kalastaan terrorisoimaan lähialueen kansaa. Vihdoin on 4 nuorta miestä ottanut tehtävääkseen lopettaa tämä terrari. Matkaan lähtee soturi, varas ja kaksi taiteilijaa.



Viisas vanha mies neuvoo teitä matkailanne.

Koske kaikkiin kiviin

Kun etenet sokkeloissa syttyä kartalle automaattisesti valo sellaisiin paikkoihin, joissa et vielä ole käynyt. Tutki kaikki paikat, ettei mitään tärkeää jää huomaamatta.



Ensimmäisen tason sokkelo

Seikkailusi alkaa, kun astut sokkelon hämäävän varjomaailmaan. On melko helppoa pöhitteä tämän sokkelon lepakot, hämähäkit ja vahdit. Kerää aseita taisteiluissa, älä osta niitä.



- A Temppeli
- B Viisas mies
- C Viisas mies
- D Viisas mies
- E Tietoja
- F Tietoja
- G Varustolma
- H Tietoja
- I Tietoja
- J Loitsu
- K Vahdi
- L Portaat

Käytä oikoteitä, niin säästät aikaa ja henkiä

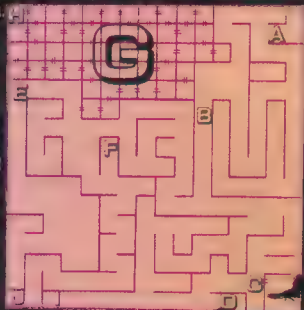
Zoomauspuiket ja Teleportaatiot siirtävät sinut nopeasti paikasta toiseen. Alussa et tosin oikein tiedä, minne joudut. Piirrä karttoja, joista näet sijaintisi. Zoomausputkia pitkin pääset helposti tasojen 1, 5 ja 10 temppeleille.



Toisen tason sokkelo

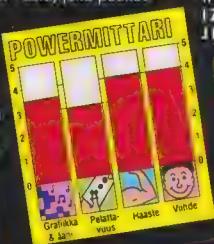
Toisella tasolla kohtaat hieman vahvempia vihollisia. Täällä on monta umpikujaa, joten on tärkeää piirtää karttoja. Kun elinvoimasi heikkenee, palaat takaisin ensimmäisen tason temppeliin.

- A Tietoja
- B Viisas mies
- C Lukittu ovi
- D Tietoja
- E Viisas mies
- F Teleportatio
- G Suuri miekka jossakin pussi sokkelossa
- H Kirjuri
- I Zoomiputki
- J Portaat



Taistele viisaasti

Pelin on rakennettu ainutlaatuinen ohjousysteemi, jonka avulla taistelutilanteet muuttuvat todellisiksi - asia, joka puuttuu monista tavallisista roolipeleistä. Kun painat A-nappia hyökätäksesi, voit sitten rishohjaimen avulla päättää mihin vihollisen kehon kohtaan isket. Jos vihollinen suojaa itseään kivellä, tähtisät jalkoihin tai päähän.



444
 FOUR
 PLAYER
 GAME

WILLOW

Pelin nimi: Willow
Pelin julkaisija: Capcom
Julkaisu: marras-joulukuussa
Tyyppi: mielikuvitusseikkailu
Pelaajien lukumäärä: 1
Jatkomahdollisuus: on
Salasana: on
HUOMI VAIN VUOKRALLE SUOMESSA!

Auta Willowia vapauttamaan maailma ilkeän kuningatar Baumordan käsistä

Willowin suuresta tehtävästä kertova fantasiafilmi on tunnettu mahtavasta satu maailman kuvauksesta. Tässä maailmassa taika ja hirviöt ovat osa arkipäivää. Nyt Willow ilmestyy Nintendo-pelinä!



Kaikki alkaa Melwynistä!



Puhu kaikkien kohtaamiesi henkilöiden kanssa.



Kotona perheen luona Willowin voimat palautuvat ja hänen haavansa parantuvat.



Käy tapaamassa Lonkharia, kylän seppää. Saat häneltä pitkän miekan, jota ilman et pääse pitkälle.

Varusteet: luotettava pitkä miekka ja taikamantterit, jotka muuttavat viholliset kiviksi.



Pelin päähahmoja

Willow Ufgood: tarinan sankari. Lyhyt, mutta harvinaisen rohkea.



Sorsha: ilkeän kuningatar Baumordan taistelijajätär



Willowin perhe: taistelevan sankarin tuki ja turva.

Madmartigan: mahtava daikinisoturi. Epäluotettava konna.



Vanha Aldwin: Nelwynin kylän taikuri, Willowin opettaja.



Metsän menninkäiset: Franjean ja Roon tekivät kaikkensa auttaakseen Willowia.

Dew-kylän demoni



Varusteet:

puukilpi, kultapatsas, pieni teräskilpi, parantava taistelulukirves sekä lohikäärmeen suomista valmistettu miekka ja kilpi.



Matkallasi Dewiin joudut varmasti piiritetyksi. Taistele itsesi vapaaksi miekkasi avulla, niin saat tärkeitä kokemuksia!

Dew-kylän asukkaat pelkäävät vierasta Bogarda-nimistä olentoa. Bogardan oikeasta olemuksesta kulkee hurjia huhujia; Willowin on selvitettävä totuus, jotta hän pystyy vapauttamaan Dewin kylän. Samalla hän kerää tärkeitä varusteita ja kokemuksia vastaisuuden varalle.



Kylänvanhin ei luota muukalaisiin, mutta hänen kanssaan kannattaa kuitenkin puhua.



Willow saa puukilven eräältä kyläläiseltä. Puhu kylänvanhimman kanssa kun olet saanut kilven.



Vanha mies osaa parantaa haavat ja takoo aseita lohikäärmeen suomista.



Willowilla on oltava kultapatsas, ennen kuin hän pääsee varjiluurangon ohi.



Hae pieni teräskilpi läntisessä metsässä olevasta luolasta.

Bogardan luola pohjoisessa metsässä

Dew-kylän pohjoispuolella oleva metsä on täynnä hirviöitä, ja kaikkein kauimpana on Bogardan luola. Bogarda vaatii suuria huomionosoituksia kyläläisiltä. Bogardan armottomat palvelijat vartioivat luolaa, mutta Willowin on päästävä heidän ohitseensa, jotta hän pystyy pelastamaan kylän. Jos hänellä on onnea, hän löytää käyttökelpoisia esineitä matkan varrelta.

Varusteet:

taistelukilpi, voimasormus, tulirenkaan manaus, tulimiekka, kultakilpi, fioitti savikukko, lohikäärmeen suomat, lääkeyrtit sekä ryövänrannerengas, jonka avulla tietty lukitty ovi avautuu.





Varo zombieta, joka pysyy muuttamaan sinut väliaikaisesti piipittäväksi pikkuposuksiksi. Juokse hänen ohitse, pois maanuksen lähetyiltä.



Sinulla on oltava taistelumielkeä, jotta pystyt päihittämään Bogardan. Iske Bogardia, kunnes tämän energia kuluu loppuun.

Taistelu Bogardia vastaan ei ole mitään leikkiä - parantava nuji ei toimi hänen loukussaan.



Bavmordan taika estää ihmisiä käyttämästä Dew-kylän vasemmalla puolella olevaa siltää. Täällä Willow kohtaa Kynsiklaanin.



OH! WHERE AM I?
OH YES, I REMEMBER NOW.
PLEASE FIGHT FOR DECE.

"Tuhanner kiitokset, Willow, että poistit taian, joka muutti minut hirviöksi. Kiitokseksi opetan sinulle tulilympyrän manauksen - saat siitä hyvän suojan."



Tuhon metsä on vielä vaarallisempi kuin Dewkylän pohjoispuolella oleva metsä. Täällä jopa puut ovat vihameilisiä. Matanda-lohikäärmeen luolasysteemi on laajempi kuin Bogardan luolat. Tutki alue tarkkaan!

Tuhon metsä ja Matanda-lohikäärme



Matkallaan Tuhon metsään Willow kohtaa metsämenninkäiset Franjeenin ja Roolin. He kertovat Willowille Cherlindrea-keijusta.



Vanha mummo yllättyi Willowin vierailusta, mutta hän saattaa auttaa Willowia, mikäli tämä etsii käsiinsä mummon kadonneen lelliävuavan, Pon. Po on kadonnut Tuhon metsään...

Willowin on haettava kristallipallo Matanda-lohikäärmeen luola. Matandan luolissa on paljon mielenkiintoisia esineitä



OH, THANK YOU.
YES, MY NAME IS PO.

Po on ystävällinen, lintua muistuttava olenno, joka saattaa olla suureksi avuksi Willowille, kunhan Willow ensin löytää hänet. Käytä taikakukoppillia Pon syöttämiseen, niin voit lufata hänen kyydissään vähän matkaa.

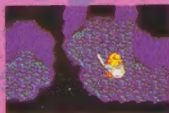


Suuret ja inhottavat hirviöt vaelsivat ympäriinsä Tuhon metsässä. Iske ja peruuta, ja vältä hirviöiden heittämisestä.

Willowin on tutkittava koko Matandan luola, jotta peli jatkuu. Näihin haasteisiin heittäytyminen on todella kannattavaa, koska peli muuttuu todella mielenkiintoiseksi jäsä vaiheessa.



ARE YOU GOING TO LEAVE ME ALONE. WHAT A KIND HEARTED YOUNG MAN.



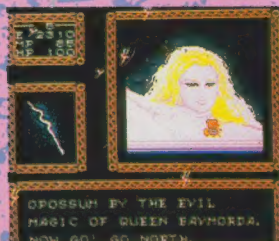
Kun Willow on löytänyt Matandan luolasta ulos jahtavan salatin, ilmestyy Cherlindrea paikalle taikatehosteiden saattamana. Hän antaa Willowille taikasauvan, jonka avulla Willow loihii paljon hyviä asioita.



Cherlindrea -keiju on kaikkien hyveellisten olentojen idoli suuren viisautensa vuoksi.



Cheef-järven Cherlindrea -keiju ja Vaeltajan Majatalo



Joita taikasauvasta olisi jotain hyötyä, on sen haltijalla oltava puhdas sydän ja hyvät tiedot. Vain taikasauva voi pysäyttää kuningatar Baymordan ilkeät suunnitelmat.



Matkallasi majataloon tapaat Machartiganin hie-man tiukoissa olosuhteissa. Älä luota häneen, mutta auta häntä niin paljon kuin voit. Hän saattaa tulla avuksesi myöhemmässä vaiheessa.



Cheef-järven takana sijaitsee Vaeltajan Majatalo, jossa kaikki väsyneet seikkailijat voivat levätä ja hankkia lisää johtolankoja etsintöjen helpottamiseksi.



Vaeltajan Majatalossa voit levätä ja parantaa haavasi. Kuulet myös mielenkiintoisia juoruja muilta majatalon asukkailta.

JATKO

Willowin suuri etsintä on vasta alkanut, mutta nyt olet jo saanut tarpeeksi apua päästäksesi hyvään alkuun. Mustasieluisen kuningatar Baymordan hallinnassa olevat alueet ovat laajoja. Kohtaat kaikkialla vihollisia - ja ystäviä, jotka auttavat sinua matkan varrella. Tie kulkee horisonttiin toiselle puolelle: sinua odottaa suuri seikkailu!



TOIMITUKSEN ARVOSTELU

Willow on hyvä peli. Jos haluat selviytyä tästä monimutkaisesta sokkelosta, on sinun paras piirtää karttoja ja merkitä muistiin ne tiedot, joita saat pelissä kohtamillasi henkilöillä. Tähän juoneen uppoutuu kokonaan. Pelin grafiikka ja musiikki on loistava. Monet esineet tekevät pelistä mielenkiintoisen ja vaihtelevan. HUOM! Vain vuokralla Suomessa!

